

**PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA BERBASIS ICT
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD
SE-KECAMATAN BANGUNTAPAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:

Marthalia Rengganis Prastiwi

NIM 15604221024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul
PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA BERBASIS ICT DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAH RAGA DAN
KESEHATAN DI SD SE-KECAMATAN BANGUNTAPAN

Disusun Oleh:
Marthalia Rengganis Prastiwi
NIM 15604221024

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 15 November 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi

a.n



Dr. Subagyo, M.Pd.
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing.



Saryono, M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marthalia Rengganis Prastiwi
NIM : 15604221024
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul TAS : Pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis
ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan
Banguntapan

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 15 November 2019

Yang Menyatakan,



Marthalia Rengganis Prastiwi

NIM 15604221024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

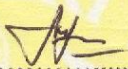


PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA BERBASIS ICT DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAH RAGA DAN
KESEHATAN DI SD SE-KECAMATAN BANGUNTAPAN

Disusun Oleh:

Marthalia Rengganis Prastiwi
NIM 15604221024

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 17 Desember 2019

Nama/Jabatan	TIM PENGUJI Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		8/1 2020
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Sekretaris		8/1 2020
Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. Penguji		8/1 2020

Yogyakarta, 8 Januari 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Surmayanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 0016

MOTTO

Seberapa berat beban hidupmu, orang lain hanya menilai kesuksesanmu. Maka dari itu buat mereka bertepuk tangan sekalipun hatimu hancur.

(Marthalia Rengganis Prastiwi)

“In lam takun ‘alayya ghodlobun fala ubali.” Itu ucapan Kanjeng Nabi favorit saya. Asalkan Engkau, wahai Tuhan, tidak marah kepadaku maka kuterima apa saja nasibku di dunia: bahagia atau derita, dijunjung atau dibanting, nyaman atau sengsara, hidup atau mati, ada atau tiada. La ubali, gak patheken.

(Emha Ainun Najib)

PERSEMBAHAN

Karya yang sangat sederhana ini dipersembahkan kepada orang-orang yang sangat bermakna bagi penulis, yaitu mama Sri Wiji Lestari dan bapak Prastowo selaku orangtua penulis.

**PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA BERBASIS ICT
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD
SE-KECAMATAN BANGUNTAPAN**

Oleh :
Marthalia Rengganis Prastiwi
NIM. 15604221024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan.

Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kuantitatif dengan metode survey. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan dengan jumlah 52 guru. Teknik pengumpulan data berupa kuesioner. Analisis data menggunakan teknik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan memiliki persentase sangat tinggi 0.00% atau 0 responden, tinggi 42.31% atau 22 responden, sedang 32.69% atau 17 responden, rendah 13.46% atau 7 responden, dan kategori sangat rendah 11.54% atau 6 responden.

Kata Kunci: *pengetahuan, media pembelajaran, ICT*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

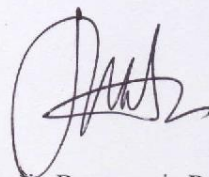
1. Bapak Prof. Dr. Surmayanto, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
3. Dr. Hari Yuliarto, M.Kes., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Dr. Subagyo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas periode tahun 2015 hingga tahun 2019 beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Bapak Saryono, M.Or., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., yang telah bersedia menghadiri ujian Tugas Akhir Skripsi sebagai Sekretaris Penguji serta banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Bapak Asta Hidayadi S.Pd., Ketua KKG Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar kecamatan Banguntapan yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar kecamatan Banguntapan yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Sahabat-sahabatku yang selalu bersabar, mendukung, berdoa dan mau meluangkan waktunya untuk menemani dan ikut serta dalam penyusunan tugas akhir skripsi. Terimakasih banyak, karena sudah menemaniku berjuang hingga saat ini.
11. Teman-teman seperjuangan PGSD Penjas Kelas A Angkatan 2015. Terimakasih untuk selalu ada di tahun-tahun terbaik dalam hidupku, dalam tangis dan tawa, dalam kegilaan dan beribu pengalaman yang kita lalui.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 15 November 2019

Penulis,



Marthalia Rengganis Prastiwi

NIM. 15604221024

DAFTAR ISI

	Halaman.
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Pengetahuan	7
2. Cara Memperoleh Pengetahuan	11
3. Kategori Pengetahuan	12
4. Karakteristik Guru pada abad 21 dan era 4.0.....	13
5. Hakikat Media Pembelajaran	14
6. Hakikat Media Berbasis ICT	20
7. Kelebihan dan Kekurangan Media Berbasis ICT	33
8. Pengelompokan Media Berbasis ICT	35
9. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	36
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Deskripsi Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian	41
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	42
D.	Populasi Penelitian.....	42
E.	Subjek Penelitian	42
F.	Intrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	42
G.	Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian	47
B.	Pembahasan.....	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A.	Kesimpulan	60
B.	Implikasi Hasil Penelitian	60
C.	Keterbatasan Penelitian.....	61
D.	Saran	61
1.	Bagi Guru PJOK	61
2.	Bagi Sekolah	62
3.	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	62

DAFTAR PUSTAKA 63

LAMPIRAN..... 66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman.
Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan	48
Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Faktor Tahu	50
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Memahami	51
Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Faktor Analisis	53
Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Faktor Aplikasi	54
Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Faktor Sintesis.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman.
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	43
Tabel 2. Lanjutan Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	44
Tabel 3. Norma Pengkategorian.....	46
Tabel 4. Data Statistik Hasil Penelitian Media Berbasis ICT	47
Tabel 5. Distribusi Pengkategorian Data Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan	47
Tabel 6. Data Statistik Faktor Tahu	49
Tabel 7. Distribusi Faktor Tahu	49
Tabel 8. Data Statistik Faktor Memahami	50
Tabel 9. Distribusi Faktor Memahami	51
Tabel 10. Data Statistik Faktor Analisis	52
Tabel 11. Distribusi Faktor Analisis	52
Tabel 12. Data Statistik Faktor Aplikasi	53
Tabel 13. Distribusi Faktor Aplikasi.....	54
Tabel 14. Data Statistik Faktor Sintesis	55
Tabel 15. Distribusi Faktor Sintesis	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman.
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	71
Lampiran 2. Permohonan Izin Penelitian.....	72
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	73
Lampiran 4. Rincian Data Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Banguntapan Bantul.....	74
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	75
Lampiran 6. Data Penelitian.....	84
Lampiran 7. Data Statistik.....	87
Lampiran 8. Dokumentasi.....	89

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman ini telah memasuki era teknologi atau yang disebut Revolusi Industri 4.0. Klaus Schwab, Ekonomi terkenal dunia asal Jerman, Pendiri dan Ketua *Eksekutif World Economic Forum (WEF)* yang mengenalkan konsep Revolusi Industri 4.0. Dalam bukunya yang berjudul “*The Fourth Industrial Revolution*”, Prof Schwab menjelaskan bahwa revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri dan pemerintah. Bidang-bidang yang mengalami terobosan berkat kemajuan teknologi baru diantaranya (1) robot kecerdasan buatan (*artificial intelligence robotic*), (2) teknologi nano, (3) bioteknologi, dan (4) teknologi komputer kuantum, (5) *blockchain* (6) teknologi berbasis internet, dan (7) printer 3D (Rosyadi, 2018:1).

Adanya revolusi ini tentu saja mempengaruhi dunia pendidikan, dimana kebijakan-kebijakan dalam pendidikan diubah sesuai dengan era yang berlaku. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 2 “Pendidikan yang Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”(Depdiknas, 2003:3).

Perubahan zaman memang tidak dapat dihindari dan akan terus terjadi. Hal ini juga berakibat pada proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Guru mau tidak mau harus dapat menyikapi dan mencari solusi agar proses pembelajaran yang dilakukan sejalan dengan kebijakan yang berlaku. Guru seharusnya tidak hanya bisa menyampaikan materi yang diajarkan namun juga harus dapat mengembangkan metode yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran, misalnya menggunakan media. Kita ketahui bahwa media adalah salah satu cara agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan mudah. Banyak sekali jenis media yang dapat digunakan. Sejalan dengan era ini telah muncul media baru berbasis teknologi yang dinamakan media berbasis ICT "*Information and Communication Technology*". Media pembelajaran berbasis ICT ini menjadi salah satu cara guru menyikapi era 4.0.

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan peneliti, sebagian besar guru PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan telah menyikapi dengan baik perubahan zaman yang sedang terjadi. Faktanya salah satu guru PJOK di Sekolah Dasar kecamatan Banguntapan saat wawancara beliau mengungkapkan bahwa "Iya jelas sudah dong, karena informasi yang dapat dijangkau sangat luas bisa keluar negeri juga, tanpa harus kesana". Ketika ditanya alat teknologi apa saja yang digunakan, beliau mengungkapkan telah menggunakan LCD proyektor, laptop, printer, dan selalu menggunakan internet. Setelah di telusuri lebih lanjut ternyata ada kesulitan yang dihadapi guru dalam penggunaan media berbasis ICT, salah satunya yaitu jika menggunakan media berbasis ICT diperlukan LCD proyektor, sedangkan sekolah hanya memiliki satu LCD Proyektor yang kadang digunakan untuk keperluan lain,

hal ini membuat guru enggan repot menyiapkan segala sesuatu halnya dan lebih memilih menggunakan media seadanya yang lebih praktis. Dengan adanya pengakuan guru tersebut membuktikan fasilitas yang disediakan sekolah kurang mendukung untuk penggunaan media berbasis ICT.

Sebagai guru yang profesional seharusnya tidak pernah menyerah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dimana dunia pendidikan selalu dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang sesuai dengan kemajuan IPTEK (Ilmu Teknologi). Hal itu sejalan dengan kebijakan pemerintah, melalui UU No. 14 Tahun 2005 pasal 7 mengamanatkan bahwa pemberdayaan profesi guru diselenggarakan melalui pengembangan diri yang dilakukan secara demokratis, berkeadilan, tidak diskriminatif, dan berkelanjutan dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, kemajemukan bangsa, dan kode etik profesi. Disamping itu pasal 20, dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Yusutria, 2017:39). Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru harus memahami Ilmu Teknologi serta mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran sehari-hari serta menjelaskan kepada peserta didik agar peserta didik mampu memahami Ilmu Teknologi.

Namun pada kenyataannya tidak semua guru mengetahui apa itu Ilmu Teknologi atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Guru PJOK di salah satu SD di kecamatan Banguntapan ketika diwawancarai mengenai pengertian media berbasis ICT beliau menjawab “Menurutku media sangat membantu dalam

menjelaskan suatu materi terhadap anak” hal ini jelas bukan pengertian media berbasis ICT namun lebih mengarah kepada pengertian media itu sendiri. Maka dari itu dari hasil observasi peneliti menyimpulkan bahwa di SD se-Kecamatan Banguntapan sendiri di tengarahi guru PJOK dapat menggunakan media berbasis ICT, namun untuk pengetahuan terhadap media berbasis ICT sendiri masih perlu dipastikan lagi. Oleh karena itu perlu diadakannya penelitian bagi semua guru PJOK di Kecamatan Banguntapan, maka peneliti tertarik untuk meneliti seberapa tinggi pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya fasilitas teknologi yang memadai di sekolah-sekolah seperti LCD proyektor.
2. Terdapat guru yang beranggapan bahwa menggunakan media berbasis ICT itu merepotkan.
3. Terdapat guru yang gagap teknologi sehingga tidak bisa mengoperasikan teknologi dengan baik.
4. Kurangnya pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu: “Pengetahuan guru PJOK

tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka penulis ingin mengangkat permasalahan sebagai berikut: “Seberapa tinggi pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan.

F. Manfaat Penelitian

Setelah melihat latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian di atas, maka dapat ditarik beberapa manfaat dari penelitian ini. Manfaat yang diharapkan yaitu secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan dan referensi bagi peneliti di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PJOK siswa SD se-Kecamatan Banguntapan
- b. Bagi guru, penggunaan media berbasis ICT dalam pembelajaran dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.
- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.
- d. Bagi peneliti, peneliti mampu menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemahaman guru PJOK terhadap media berbasis ICT.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari usaha manusia untuk tahu suatu objek yang diperoleh melalui alat indra. Mubarak (2007) mengungkapkan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari mengingat suatu hal, termasuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami baik secara sengaja maupun tidak sengaja dan terjadi setelah orang melakukan kontak atau pengamatan terhadap suatu objek tertentu. Lebih spesifik disampaikan oleh Notoatmodjo (2010) yang mengungkapkan bahwa pengetahuan adalah hasil dari penginderaan manusia, atau seseorang terhadap obyek melalui indera yang dimiliki yaitu mata, hidung, telinga dan sebagainya. Hasil pengetahuan sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap obyek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indera pendengaran (telinga) dan indera penglihatan (mata). Pengetahuan merupakan dominan yang sangat penting untuk terbentuknya seseorang (*over behavior*).

Sedangkan (Notoatmodjo, 2003) membagi 6 tingkatan domain kognitif yang mencakup pengetahuan, yaitu:

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan

yang telah diterima. Oleh sebab itu tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*Aplication*)

Aplikasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Menunjukkan pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menyambungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru, dengan kata lain sintesis adalah kemampuan untuk menyusun suatu formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

Ada 2 faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu pengetahuan internal dan pengetahuan eksternal:

a. Faktor Internal Berdasarkan (Notoatmodjo, 2003) terdiri dari :

1) Pendidikan

Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak yang tertuju kepada kedewasaan, pengertian ini diungkapkan oleh tokoh pendidikan abad 20 M. J. Largevelt yang dikutip oleh (Notoatmodjo, 2003). Sedangkan GBHN Indonesia mendefinisikan lain, bahwa pendidikan sebagai suatu usaha dasar untuk menjadi kepribadian dan kemampuan didalam dan diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup.

2) Minat

Minat diartikan sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu dengan adanya pengetahuan yang tinggi didukung minat yang cukup dari seseorang sangatlah mungkin seseorang tersebut akan berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan.

3) Pengalaman

Pengalaman adalah suatu peristiwa yang dialami seseorang. Jika tidak adanya suatu pengalaman sama sekali, suatu objek psikologis cenderung akan bersikap negatif terhadap objek tersebut untuk menjadi dasar pembentukan sikap pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut dalam situasi yang melibatkan emosi, penghayatan, pengalaman akan lebih mendalam dan lama membekas (Azwar, 2009).

4) Usia

Usia individu dihitung mulai saat dilahirkan sampai saat berulang tahun. Semakin cukup umur tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa akan lebih dipercaya daripada orang yang belum cukup tinggi kedewasaannya. Hal ini sebagai akibat dari pengalaman dan kematangan jiwanya, makin tua seseorang maka makin kondusif dalam menggunakan koping terhadap masalah yang dihadapi (Azwar, 2010).

b. Faktor Eksternal Berdasarkan (Notoatmodjo, 2003), antara lain :

1) Ekonomi

Dalam memenuhi kebutuhan primer ataupun sekunder, keluarga dengan status ekonomi baik lebih mudah tercukupi dibanding 13 dengan keluarga dengan status ekonomi rendah, hal ini akan mempengaruhi kebutuhan akan informasi termasuk kebutuhan sekunder. Jadi dapat disimpulkan bahwa ekonomi dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang tentang berbagai hal.

2) Informasi

Informasi adalah keseluruhan makna, dapat diartikan sebagai pemberitahuan seseorang adanya informasi baru mengenai suatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut. Pesan-pesan sugestif dibawa oleh informasi tersebut apabila arah sikap tertentu. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk menggunakan kesadaran masyarakat terhadap suatu inovasi yang berpengaruh perubahan perilaku, biasanya digunakan melalui media masa.

3) Kebudayaan/Lingkungan.

Kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pengetahuan kita. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari rasa ingin tahu seseorang terhadap sesuatu hal yang diterima melalui indera manusia (mata dan telinga) yang kemudian menjadi diingat dalam memori orang tersebut, baik untuk diri sendiri maupun untuk dibagikan kepada orang lain. Sedangkan dalam penelitian ini pengetahuan merupakan suatu ilmu yang diingat oleh Guru PJOK tentang media berbasis ICT.

2. Cara Memperoleh Pengetahuan

Cara memperoleh pengetahuan disampaikan oleh Notoatmodjo (2005):

a. Cara Tradisional

1) Cara Coba Salah (*Trial and Error*)

Cara ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah dan apabila kemungkinan tersebut tidak bisa dicoba kemungkinan yang lain.

2) Berdasarkan Pengalaman Pribadi

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan.

3) Melalui Jalan Pikiran

Untuk memperoleh pengetahuan serta kebenarannya manusia harus menggunakan jalan fikirnya serta penalarannya

4) Cara Kekuasaan atau Otoritas

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak sekali kebiasaan-kebiasaan dan tradisi-tradisi yang dilakukan oleh orang, tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan tersebut baik atau tidak. Kebiasaan seperti ini biasanya diwariskan turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Kebiasaan ini diterima dari sumbernya sebagai kebenaran yang mutlak. Sumber pengetahuan tersebut dapat berupa pemimpin-pemimpin masyarakat baik formal maupun informal, ahli agama, dan pemegang pemerintahan. Dengan kata lain, pengetahuan tersebut diperoleh berdasarkan otoritas atau kekuasaan.

b. Cara Modern

1) Metode Berpikir Induktif

Mula-mula mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala-gejala alam atau kemasyarakatan kemudian hasilnya dikumpulkan atau diklasifikasikan, akhirnya diambil kesimpulan umum.

2) Metode Berpikir Deduktif

Metode berpikir yang menerapkan hal-hal yang umum terlebih dahulu untuk seterusnya dihubungkan dalam bagian-bagiannya yang khusus. Sedangkan cara pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan memberikan seperangkat alat tes/kuesioner tentang objek pengetahuan yang mau diukur. Selanjutnya dilakukan penilaian dimana setiap jawaban benar dari masing-masing pertanyaan diberi nilai 1 jika salah diberi nilai 0 (Notoatmodjo, 2003).

3. Kategori Pengetahuan

Berdasarkan Arikunto (2006), pengetahuan dibagi dalam 3 kategori, yaitu:

- a. Baik : Bila subyek mampu menjawab dengan benar 76% - 100% dari seluruh pertanyaan
- b. Cukup : Bila subyek mampu menjawab dengan benar 56% - 75% dari seluruh pertanyaan
- c. Kurang : Bila subyek mampu menjawab dengan benar 40% - 55% dari seluruh pertanyaan

Berdasarkan (Nursalam, 2003) kriteria untuk menilai dari tingkatan pengetahuan menggunakan nilai:

- a. Tingkat pengetahuan baik bila skor atau nilai 76 - 100%
- b. Tingkat pengetahuan cukup bila skor atau nilai 56 - 75%
- c. Tingkat pengetahuan kurang bila skor atau nilai $\leq 56\%$

4. Karakteristik Guru pada abad 21 dan era 4.0

Dalam jurnalnya, I Nyoman Kanca (2018) mengungkapkan perubahan karakter masyarakat secara fundamental sebagaimana terjadi dalam abad 21 berimplikasi terhadap karakteristik guru. Dalam pandangan progresif, perubahan karakteristik masyarakat perlu diikuti oleh transformasi budaya (kultur) guru dalam proses pembelajaran. Jadi jika masyarakat sudah berubah ke masyarakat digital, maka guru juga segera mentransformasikan diri, baik secara teknik maupun sosio-kutural. Oleh karena itu perlu mengidentifikasi karakteristik guru yang mampu mentransformasikan diri pada era digital pada abad 21 seperti sekarang ini.

Pada era abad 21, guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital untuk mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kemampuan para guru untuk mendidik pada era pembelajaran digital perlu dipersiapkan dengan memperkuat pedagogi siber (era digital) pada diri guru. Guru yang lebih banyak berperan sebagai fasilitator harus mampu memanfaatkan teknologi digital yang ada untuk mendesain pembelajaran kreatif dan inovatif yang membuat peserta didik aktif dan berpikir kritis. Karakteristik guru dalam abad 21, yaitu:

- a. Guru disamping sebagai fasilitator juga harus menjadi motivator dan ispirator.
- b. Guru mampu mentransformasikan diri dalam era pedagogi siber (era digital).
- c. Guru harus memiliki kemampuan untuk menulis.
- d. Guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode/strategi/model belajar atau mencari pemecahan masalah-masalah belajar, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis TIK.
- e. Guru harus mampu melakukan transformasi kultural (Kanca, 2018:2).

5. Hakikat Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar (Depdiknas (2003)). Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan

bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Sejalan dengan pendapat di atas *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Muhson, 2010:2).

Sementara, Marshall McLuhan (dalam Oemar Hamalik, 2003:201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

Lebih lanjut Oemar Hamalik (2003) membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah.

Sejalan dengan pandangan di atas, Gagne dan Briggs dalam Sari (2008: 12) mengungkapkan bahwa, media pembelajaran yaitu alat yang secara fisik digunakan

untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mendukung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Adapun lebih ringkas disampaikan oleh Djamarah dan Aswan (2002:136) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan.

Dari pengertian media pembelajaran yang telah disampaikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Dalam bukunya Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:72-74) mengungkapkan, berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

a. Media Hasil Teknologi Cetak.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis (Azhar Arsyad, 2010: 29). Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Media cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi

pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk verbal dan materi visual yang dikembangkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut:

- 1) Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
- 2) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- 3) Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
- 4) Pengembangannya sangat bergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- 5) Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa.
- 6) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

b. Media Hasil Teknologi Audio-Visual.

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual sebagai berikut:

- 1) Mereka biasanya bersifat linear.
- 2) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.

- 5) Mereka dikembangkan Berdasarkan prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
 - 6) Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat melibatkan interaktif murid yang rendah.
- c. Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer.

Teknologi berbasi komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-prosesor.

Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assinted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pembelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat mrm bantu siswa menambah informasi pengetahuan sesuai dengan keinginan masing-masing). Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perngkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut:

- 1) Mereka dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau linear.
- 2) Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya.
- 3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- 5) Pembelajaran dapat berorientasi siswa atau melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi.

d. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer.

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan periperal (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio. Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:

- 1) Ia dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear.
- 2) Ia dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa, bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangannya.
- 3) Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, Berdasarkan apa yang relevan dengan siswa, dan dibawah pengendalian siswa.

- 4) Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pembelajaran.
- 5) Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
- 6) Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.
- 7) Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Dalam penelitian ini peneliti akan membahas tentang media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

6. Hakikat Media Berbasis ICT

ICT atau TIK adalah semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi, hal ini diungkapkan oleh Sahid (2007:5-6) dalam jurnalnya. Yang termasuk teknologi ini adalah:

- a. Teknologi komputer, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (*hard disk, CD, DVD, flash disk*,

memori, kartu memori, dll.), alat perekam (*CD Writer, DVD Writer*), alat input (*keyboard, mouse, scanner, camera*, dll.), dan alat output (layar monitor, *printer*, proyektor LCD, *speaker*, dll.).

- b. Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
- c. Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon seluler, faksimail.
- d. Teknologi jaringan komputer, baik perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll.

Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), drills and practice (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear.
- b. Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya.

- c. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- e. Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan pembelajaran aktivitas siswa yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis ICT merupakan suatu alat teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran PJOK baik menggunakan jaringan internet maupun tidak.

Lebih spesifik lagi disampaikan oleh Sukiman (2012: 85-225), berdasarkan karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer.

a. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar sketsa, bagan, grafik, papan tulis, *flannel*, dan *bulletin*, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT/OHP) dan modul (Sukiman, 2012: 85).

1) Media Grafis

Media grafis digolongkan sebagai media visual non proyeksi, mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan serta relatif murah. Umumnya

media yang termasuk dalam golongan ini hanya membutuhkan biaya yang relatif rendah atau bahkan tidak memerlukan biaya sama sekali, hal ini diungkapkan oleh Hamzah, dkk (2011).

2) Gambar/Foto

Gambar adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif hal ini diungkapkan oleh Agnew dan Kellerman dalam Munir (2015: 17).

3) Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang tidak lengkap dan sederhana, atau dapat dikatakan sebagai gambar kasar yang hanya menampilkan bagian-bagian yang pokok/utama dan mengabaikan bagian-bagian yang bersifat detail. Sketsa biasanya menampilkan unsur-unsur yang pokok dari objek yang dimaksud, hal ini diungkapkan oleh H. Hamzah & Nina (2014: 128).

4) Grafik

Grafik adalah salah satu media yang mengorintasikan teks dan gambar pada penyajiannya sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima informasi karena berbentuk menarik.

5) Media Papan Tulis

Papan tulis adalah media yang dipakai untuk menyajikan gambar, tulisan-tulisan yang menggunakan kapur atau spidol dan dapat dihapus menggunakan pengapus berbahan karet atau kain untuk mengubah materi yang akan disajikan selanjutnya.

6) Papan Flannel

Papan flannel adalah media visual yang berbentuk papan yang dilapisi kain flannel untuk menyajikan materi dan dapat digunakan berkali-kali. Dalam media pembelajaran papan flannel biasanya digunakan untuk menyajikan gambar dan tulisan yang menarik untuk memotivasi siswa dalam belajar.

7) Papan Buletin

Papan buletin adalah media visual yang berisi berita atau berisi pekerjaan siswa seperti gambar, tulisan, dan lain-lain. Tujuannya adalah memotivasi peserta didik untuk berkarya dan menyajikan info yang menarik kepada pembaca.

8) Poster dan Kartun

Poster adalah media visual yang menyajikan gambar beserta tulisan sehingga terlihat menarik yang bertujuan untuk memudahkan pembaca untuk memahami suatu topik atau ide dengan mudah.

9) Peta dan Globe

Peta dan Globe adalah media yang berbasis visual yang menggambarkan dan menyajikan data pada suatu lokasi. Fungsi peta dan globe dalam media pembelajaran adalah memudahkan guru menyampaikan mengenai bentuk gambar atau tata letak suatu kota, provinsi atau negara dan data suatu lokasi kepada peserta didik.

10) Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang menghasilkan atau menyajikan materi visual melalui proses percetakan nyata dan percetakan yang dapat

diproyeksikan ke layar atau dinding. Media cetak meliputi transparansi (OHT/OHP) dan modul yang dijelaskan sebagai berikut:

a) Media OHT/OHP

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungan pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan layar atau dinding melalui sebuah proyektor, hal ini diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2010: 42).

Kelebihan OHP :

- 1) Pantulan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang (tidak perlu pada ruangan yang gelap) sehingga guru dan murid dapat saling melihat.
- 2) Dapat menjangkau kelompok yang besar.
- 3) Guru selalu dapat bertatap muka dengan siswa karena OHP dapat diletakkan di depan kelas, dan dengan demikian ia selalu dapat mengendalikan kelasnya.
- 4) Transparansi dapat dengan mudah dibuat sendiri oleh guru, baik yang dibuat secara manual maupun yang melalui proses cetak, salin, dan kimia.
- 5) Peralatannya mudah dioperasikan dan tidak memerlukan perawatan khusus.
- 6) Memiliki kemampuan menampilkan warna.
- 7) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 8) Dapat dijadikan pedoman dan penuntun bagi guru dalam penyajian materi.

Keterbatasan OHP :

- 1) Fasilitas OHP harus tersedia.
- 2) Listrik pada ruangan/lokasi penyajian harus tersedia.

- 3) Tanpa layar yang dapat dimiringkan (misalnya menggunakan dinding/tembok atau layar lurus), sulit untuk mengatasi distorsi tayangan yang berbentuk trapesium.
- 4) Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.

b) Media Modul

Modul adalah media visual yang berisi rencana belajar dan materi-materi pokok yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

b. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Adapun beberapa jenis media berbasis audio, yaitu tape recorder/rekaman dan radio.

1) Media Rekaman

Media ini berupa alat yang dapat merekam dan menyimpan suara seperti suara kendaraan, suara manusia, suara hewan dan suara-suara yang lain, yang dapat dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan Sudjana & Rivai (2009) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan.

Keuntungan :

- a) Radio tape (*tape recorder*) telah menjadi peralatan yang sangat lumrah dalam rumah tangga, sekolah, mobil, bahkan kantong (*walkman*). Karena harga

yang cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan.

- b) Rekaman dapat digandakan untuk keperluan peorangan sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- c) Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian, atau merekam pekerjaan siswa sendiri dapat dilakukan dengan media audio.
- d) Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnosis guna meningkatkan keterampilan mengucapkan, membacar, mengaji atau berpidato.
- e) Pengoperasian radio tape relatif mudah.

Kelemahan :

- a) Dalam suatu rekaman, sulit menentukan lokasi suatu pesan atau informasi. Jika pesan atau informasi itu berada ditengah-tengah pita, maka akan memakan waktu lama untuk menemukannya, apalagi jika radio tape tidak memiliki angka-angka penuntun putaran pitanya.
- b) Kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda dengannya.

2) Media Radio

Radio adalah media berbasis audio yang berupa alat untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar di aplikasikan menggunakan indera pendengaran.

c. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi. Adapun beberapa jenis media pembelajaran berbasis audio visual yaitu, televisi dan film/video.

1) Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat dengar, hal ini diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2010: 51),

Keuntungan :

- a) Televisi memancarkan berbagai jenis bahan audio-visual termasuk gambar diam, film, objek spesimen, dan drama.
- b) Televisi bisa menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa.
- c) Televisi dapat membawa dunia nyata ke dalam rumah dan ke kelas-kelas, seperti orang, tempat-tempat, dan peristiwa-peristiwa, melalui penyiaran langsung atau rekaman.
- d) Televisi dapat memberikan kepada siswa peluang untuk melihat dan mendengar diri sendiri.
- e) Televisi dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami oleh siswa dengan usia dan tingkatan pendidikan yang berbeda-beda.
- f) Televisi dapat menyajikan visual dan suara yang amat sulit diperoleh pada dunia nyata, misalnya ekspresi wajah, *dental operation*, dan lain-lain.

- g) Televisi dapat menghemat waktu guru dan siswa, misalnya dengan merekam siaran pelajaran yang disajikan dapat diputar ulang jika diperlukan tanpa harus melakukan proses itu kembali. Disamping itu, televisi merupakan cara yang ekonomis untuk menjangkau sejumlah besar siswa pada lokasi yang berbeda-beda untuk penyajian yang bersamaan.

Kelemahan :

- a) Televisi hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah.
- b) Televisi pada saat disiarkan akan berjalan terus dan tidak ada kesempatan untuk memahami pesan-pesan sesuai dengan kemampuan individual siswa.
- c) Guru tidak memiliki kesempatan untuk merevisi film sebelum disiarkan.
- d) Layar pesawat televisi tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan.
- e) Kekhawatiran muncul bahwa siswa tidak memiliki hubungan pribadi dengan guru, dan siswa bisa jadi bersikap pasif selama penayangan.

2) Film/Video

Film atau video merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup, hal ini diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2010: 49),

Film/video memiliki keuntungan dan kelemahan:

Keuntungan:

- a) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.

- b) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- c) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- d) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran siswa dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- e) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
- f) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan satu minggu dapat ditampilkan dalam satu menit atau dua menit saja.

Kelemahan:

- a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- c) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

d. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik otomatis melakukan pekerjaan dan

perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya keyboard dan writing pad), prosesor (CPU : unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM), dan output (misalnya layar) monitor, printer atau plotter), pengertian ini dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2010: 53).

Sedangkan H. Hamzah & Nina (2014: 161) lebih menjelaskan ke sifatnya, yaitu media komputer merupakan media yang menarik, atraktif, dan interaktif. Pembelajaran melalui komputer memberikan bekal kepada peserta didik berbagai karakter yang menjadi kekuatan dan kelemahan suatu media.

Dalam pembelajaran media berbasis komputer dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1) *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan yang disediakan. Dengan Microsoft power point dapat merancang dan membuat presentasi lebih menarik dan profesional (Abdur Razaq, 2002: 9).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan media presentasi power point dapat membantu guru dalam menyampaikan materi-materi dengan jelas dan nyata sehingga peserta didik mudah menerima materi yang disajikan.

2) Media Berbasis Internet

Mengenai media berbasis internet, Asdani Kindarto (2006: 1) mengungkapkan bahwa *web blog* adalah teks dokumen, gambar, objek media dan data yang tersusun secara hierarkis dan berdasarkan kronologi tertentu, yang dapat dilihat melalui browser internet.

Dari uraian diatas media pembelajaran berbasis internet dapat dimanfaatkan ke dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru lebih mudah dalam mencari materi dengan memanfaatkan internet selain itu guru juga lebih mudah dalam mengirim materi walaupun tidak ketemu secara langsung yaitu dengan memanfaatkan email “surat elektronik”.

Sedangkan Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi (2008) mengungkapkan hal yang berbeda yaitu, berdasarkan bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Kemudian dapat kita teliti media ini untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara dan atau gambar itu kita terima. Apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, penulis mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d)

kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Berbasis ICT

Pembelajaran berbasis komputer mempunyai beberapa kelebihan, Wena (2011: 204) menyebutkan ada 11 kelebihan maupun keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran berbasis komputer, yaitu:

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual.
- b. Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi.
- c. Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam.
- d. Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
- e. Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik.
- f. Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
- g. Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.
- h. Siswa mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi siswa meningkat.
- i. Memberi umpan balik secara langsung.
- j. Siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran.
- k. Siswa dapat melakukan evaluasi diri.

Selain itu, Wankat & Oreonovicz dalam Wena (2011: 205) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis komputer memiliki beberapa keuntungan, antara lain:

- a. Dapat mengakomodasi siswa yang lamban karena dapat menciptakan iklim belajar yang efektif dengan cara yang lebih individual.
- b. Dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan karena tersedianya animasi grafis, warna, dan musik.
- c. Kendali berada pada siswa sehingga kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan.

Mengacu pada beberapa keuntungan yang diperoleh tersebut, maka penggunaan komputer dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa secara langsung merupakan indikator efektivitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh guru.

Di samping itu, pembelajaran berbasis komputer juga memiliki beberapa kekurangan. Wena mengemukakan beberapa kelemahan pembelajaran berbasis komputer, yaitu:

- a. Hanya efektif jika digunakan satu orang atau kelompok kecil. Kelemahan ini sudah diatasi karena saat ini pengadaan komputer sangat mudah.
- b. Jika tampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang dengan baik atau hanya merupakan tampilan seperti pada buku teks biasa, pembelajaran melalui media komputer tidak akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (siswa cepat bosan).
- c. Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer atau tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, maka ia harus bekerja sama

dengan ahli program komputer grafis, juru kamera dan teknisi computer (Zainiyati, 2017:74-75).

8. Pengelompokan Media Berbasis ICT

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (1990: 181-183) dalam (Zainiyati, 2017:75-77) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu: pilihan tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan: Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*, Visual yang tak di proyeksikan, gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu
- 2) Audio: Rekaman piringan, pita-kaset, *reel*, *cartridge*
- 3) Penyajian multimedia: Slide plus suara (*tape*), *multi-image*, visual dinamis yang diproyeksikan, film, televisi, video
- 4) Cetak: Buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, pembaruan lepas (*hand-out*)
- 5) Permainan: Teka-teki, simulasi, permainan papan
- 6) Realia: Model, *specimen* (contoh)

b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi: *Teleconvergence*, kuliah jarak jauh
- 2) Media berbasis mikroprosesor: *Computer-assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelegen, pembelajaran aktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

Berdasarkan pengelompokan diatas dapat disimpulkan bahwa Seels dan Glasgow mengelompokkan media berbasis ICT menjadi 2, yaitu pilihan tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Kedua media tersebut dibedakan dengan, jika pilihan Media Teknologi Mutakhir menggunakan internet sedangkan pilihan tradisional menggunakan teknologinya.

9. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki beberapa definisi berdasarkan para ahli. Suryobroto (2004: 16), mengungkapkan pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani.

Sedikit berbeda dengan yang disampaikan Suryobroto, Paturusi (2012: 4-5) mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sejalan dengan pendapat tersebut Sukintaka (2004:55) mengungkapkan, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan.

Lebih rinci lagi disampaikan oleh Dauer dan Pangrazi dalam (Ega Trisna, 2013:3) mengemukakan bahwa pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap siswa. Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan didefinisikan

sebagai pendidikan dan melalui gerak yang harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajara, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Berbeda dari pendapat yang sebelumnya Lutan (2004:1) mengungkapkan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas individu melalui aktivitas jasmani atau fisik serta tercapainya tujuan pendidikan. Kemudian pendidikan jasmani juga berperan penting membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan tentang nilai-nilai penting dari kebiasaan hidup aktif sepanjang hayat.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Toni Ruma Ananta (2017) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan dan Pemahaman Guru PJOK tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Populasi penelitian ini yaitu guru PJOK di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri. Di gugus II Kecamatan Imogiri

Kabupaten Bantul ada sebanyak 8 SD dengan 9 guru PJOK. Instrumen yang digunakan berupa angket, hasil distribusi pengkategorian penelitian “Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri” yaitu sebanyak 4 responden (44.44%) kategori sangat tinggi, 4 responden (44.44%) kategori tinggi, 1 responden (11.12%) kategori sedang, 0 responden (0.00%) kategori rendah, dan 0 responden (0.00%) kategori sangat rendah.(Ananta, 2013).

2. Penelitian Fahrir Yulanda (2009) yang berjudul “ Tingkat Pengetahuan ICT (*Information and Communication Technology*) Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Angkatan 2008, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2008. Tujuan dari peneliti ini adalah memperoleh gambaran tentang bagaimana tingkat pengetahuan ICT (*Information and Communication Technology*) mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2008, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi angkatan 2008 sebanyak 150. Berdasarkan hasil penelitian yang teallah diuraikan menunjukan bahwa pengetahuan ICT (*Information and Communication Technology*) pada mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi angkatan 2008, Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2008 (PJKR FIK UNY) berada pada kategori cukup ; dengan tingkat pencapaian 71,04% dari 100 orang mahasiswa, ; 33,0% pengetahuan berada pada kategori tinggi; 63,9% pengetahuan cukup; dan 4,0 pengetahuan kurang ; serta tidak ada mahasiswa yang pengetahuan rendah. kesimpulan pada setiap faktornya

adalah : (1) pengetahuan mahasiswa PJKR FIK UNY terdapat Komputer (*software* dan *hardware*) berada pada kategori tinggi dengan pencapaian sebesar 79,34%, (2) pengetahuan mahasiswa PJKR FIK UNY tentang internet dasar (istilah dalam *searching, browsing, download, email*) berada pada kategori cukup dengan tingkat pencapaian sebesar 63,25% dan (3) pengetahuan mahasiswa PJKR FIK UNY tentang layanan ICT di UNY berada pada kategori cukup dengan tingkat pencapaian sebesar 69,5%.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran berbasis ICT merupakan salah satu cara penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan teknologi. Teknologi menjadi salah satu pilihan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi sendiri sudah menjadi perhatian bagi siswa, apalagi jika dalam pembelajaran guru memanfaatkan teknologi sebagai media yang dikemas secara menarik. Penyampaian guru yang baik akan meningkatkan apresiasi siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Tentu agar semua itu berjalan lancar guru perlu memahami secara meluruh apa itu media berbasis ICT.

Pengetahuan guru terhadap media berbasis ICT sangat penting melihat jaman sudah semakin berkembang, tidak hanya sekedar memahami, guru juga mencoba menerapkan media berbasis ICT kepada para siswa. Dengan perkembangan teknologi saat ini yang sangat pesat, penggunaan media berbasis ICT sangat membantu proses pembelajaran PJOK dengan demikian siswa pun mendapat dampak dari perkembangan jaman. Guru PJOK SD di Kecamatan Banguntapan rata-rata sudah mengetahui dengan baik apa itu media berbasis ICT, namun pada

realitanya fasilitas menjadi salah satu penghambat, serta kemauan guru untuk menggunakan media berbasis ICT masih rendah melihat hampir semua guru lebih sering mengajak siswa langsung terjun di lapangan. Apabila guru PJOK se-Kecamatan Banguntapan memahami dengan baik media berbasis ICT serta menerapkannya dalam proses pembelajaran itu artinya seluruh sekolah dasar dan guru PJOK tanggap terhadap perkembangan jaman sehingga dapat meningkatkan akreditasi sekolah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Deskripsi Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di pertemuan rapat rutin KKG PJOK SD kecamatan Banguntapan. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 20 Juli sampai 30 Juli 2019. Subjek dari penelitian ini adalah guru PJOK yang ada di Sekolah Dasar se-Kecamatan Banguntapan yang berjumlah sebanyak 52 orang.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti data kuantitatif yang dapat diolah dengan statistik. Penelitian ini memandang tingkah laku manusia yang dapat diramal dan realitas sosial; objektif dan dapat diukur (Yusuf, 2014:58). Arikunto (2006: 139) mengungkapkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Arikunto (2006: 312) mengungkapkan bahwa metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung dengan memberikan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden guna mendapat jawaban yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam penelitian.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006:118). Variabel dalam penelitian ini adalah pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rohani di SD se-Kecamatan Banguntapan. Maka dari itulah disusun angket yang akan diberikan kepada seluruh guru olahraga di sekolah dasar se-Kecamatan Banguntapan agar diisi sebagai dasar untuk mengungkapkan permasalahan.

D. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan yang berjumlah 52 guru. Dalam populasi ini tidak menggunakan sampel tetapi semua data digunakan.

E. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah seluruh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul. Adapun jumlah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang mengajar di Sekolah Dasar Kecamatan Banguntapan Bantul terdapat pada lampiran nomor empat.

F. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data yang diinginkan. Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. (Sugiyono, 2015: 147) mengungkapkan bahwa

instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner. Sedangkan kuesioner berdasarkan Sugiyono (2015:199), merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responder untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini penulis mengadopsi instrumen yang telah dibuat oleh mahasiswa PJKR FIK UNY bernama Ibnu Ihsan (2019) dari validasi tingkat SMA yang kemudian diuji coba kembali di SD oleh Oktavani Eka mahasiswa PGSD FIK UNY (2019).

Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah kuesioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jml
Tingkat pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar negeri kecamatan kasihan bantu terhadap media pembelajaran berbasis ICT	Tahu	Menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, mengungkapkan		8
		1.1 Menyebutkan media pembelajaran berbasis audio-visual	1	
		1.2 Menyebutkan media pembelajaran berbasis visual	2	
		1.3 Menyebutkan media pembelajaran berbasis komputer	9	
		1.4 Mengungkapkan kepanjangan <i>ICT</i>	16	
		1.5 Mendefinisikan media pembelajaran berbasis komputer	19	
		1.6 Menyebutkan media berbasis internet	20	
		1.7 Menyebutkan bagian dari media berbasis internet	21	
		1.8 Menyebutkan sistem pendidikan dengan sistem <i>ICT</i>	23	

Tabel 2. Lanjutan Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jml
	Memahami	Menyimpulkan, meramalkan, menjelaskan 1.1 Menjelaskan peran media pembelajaran berbasis <i>ICT</i> 1.2 Peran <i>ICT</i> dalam kegiatan belajar 1.3 Menjelaskan media pembelajaran berbasis audio visual	3 4 14	3
	Analisis	Ciri-ciri, mengelompokkan, membedakan, memilih 1.1 Mengelompokkan media pembelajaran berbasis komputer 1.2 Ciri-ciri media pembelajaran 1.3 Mengelompokkan jenis media pembelajaran berbasis computer 1.4 Mengelompokkan jenis media pembelajaran	5 7 12 18	4
	Aplikasi	Manfaat, metode mengoperasikan, meprinsipkan, penggunaan, penerapan 1.1 Manfaat media pembelajaran berbasis <i>ICT</i> 1.2 Penggunaan media berbasis komputer 1.3 Pengoperasian media berbasis komputer 1.4 Penerapan media audio visual 1.5 Manfaat media audio dalam tes kebugaran	6 11 13 15 17	5
	Sintesis	Jenis-jenis, merancang, menerapkan, memadukan 1.1 Merancang prosedur mengirim email 1.2 Memadukan ciri dan penerapan dari media pembelajaran 1.3 Merancang prosedur mematikan komputer windows 10 1.4 Memadukan ciri-ciri media berbasis visual	8 10 22 24	4
Jumlah				24

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada guru yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data guru PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan

Kabupaten Bantul di ketua KKG.

- b. Peneliti menentukan jumlah guru yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden dengan mendatangi responden pada saat pertemuan KKG dan menemui di sekolah.
- d. Peneliti mengumpulkan angket yang telah dikerjakan responden.
- e. Selanjutnya peneliti melakukan proses pengolahan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excel 2010* dan *SPSS 23*.
- f. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis diskriptif kuantitatif dengan persentase. Suharsimi Arikunto (2002:284) “data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase”.

Tes pengetahuan dan pemahaman ini disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan penilaian jika siswa menjawab benar diberi nilai 1 dan siswa menjawab salah diberi nilai 0. Jawaban dari responden diberikan dengan cara memberikan tanda silang (X) pada kolom yang telah disediakan. Pengkategorian tersebut menggunakan *mean* (\bar{X}) dan *standar deviasi* (SD).

Untuk mempermudah pengklasifikasian data penelitian ini, digunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) karena penilaian responden dikaitkan dengan hasil penilaian seluruh responden yang dilakukan dengan alat yang sama yang akan

dibuat menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Tabel 3. Norma Pengkategorian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

M = nilai rata-rata (mean)

X = skor

SD = standar deviasi

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase.

Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2008):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah subjek atau responden

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan disajikan secara deskriptif hasil data statistik skor nilai didapatkan secara berurutan, *mean* diperoleh sebesar 13.46, *median* 15, *modus* 18 *standar deviasi (SD)* 6.21, nilai *minimum* 0, dan nilai *maksimum* sebesar 22.

Tabel 4. Data Statistik Hasil Penelitian Media Berbasis ICT

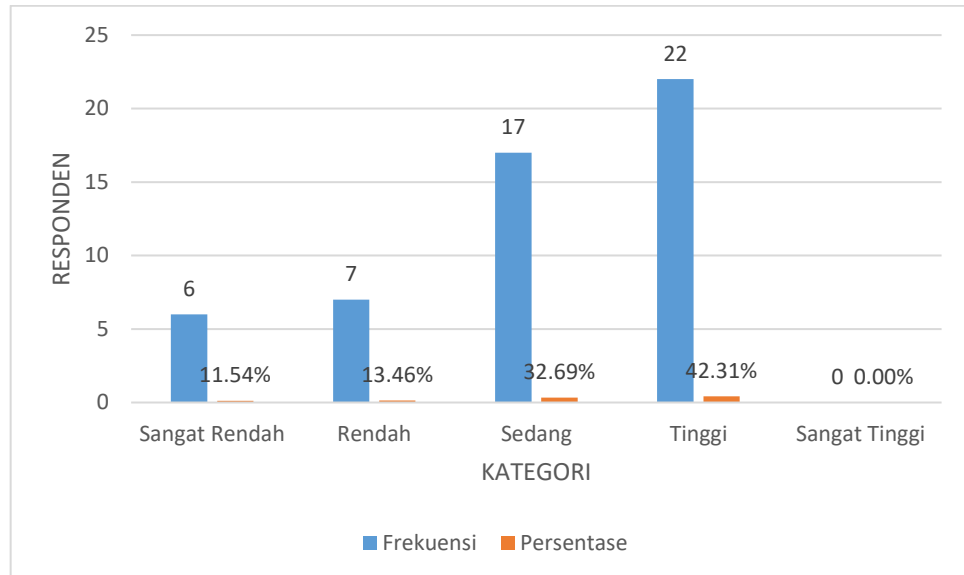
Statistik	
N	52
Mean	13.46
Median	15
Modus	18
Std deviasi	6.21
Minimum	0
Maksimum	22

Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Pengkategorian Data Pengetahuan Guru PJOK Tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	23 – 24	0	00.00%
2.	Tinggi	17 – 22	22	42.31%
3.	Sedang	11 – 16	17	32.69%
4.	Rendah	5 – 10	7	13.46%
5.	Sangat Rendah	0 – 4	6	11.54%
Jumlah			52	100%

Untuk memperjelas hasil tersebut, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan.

Hasil data tabel distribusi pengkategorian tentang pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan, maka pengetahuan tentang media berbasis ICT berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 00.00% atau 0 responden, kategori tinggi 42.31% atau 22 responden, kategori sedang 32.69% atau 17 responden, kategori rendah 13.46% atau 7 responden, dan kategori sangat rendah 11.54% atau 6 responden.

Tingkat pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan terdiri dari lima faktor. Deskripsi faktor-faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Tahu

Faktor Tahu, bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh rerata diperoleh sebesar 4.65, median 5, modus 6, standar deviasi (SD) 2.34, nilai minimum 0, dan nilai maksimum sebesar 8.

Tabel 6. Data Statistik Faktor Tahu

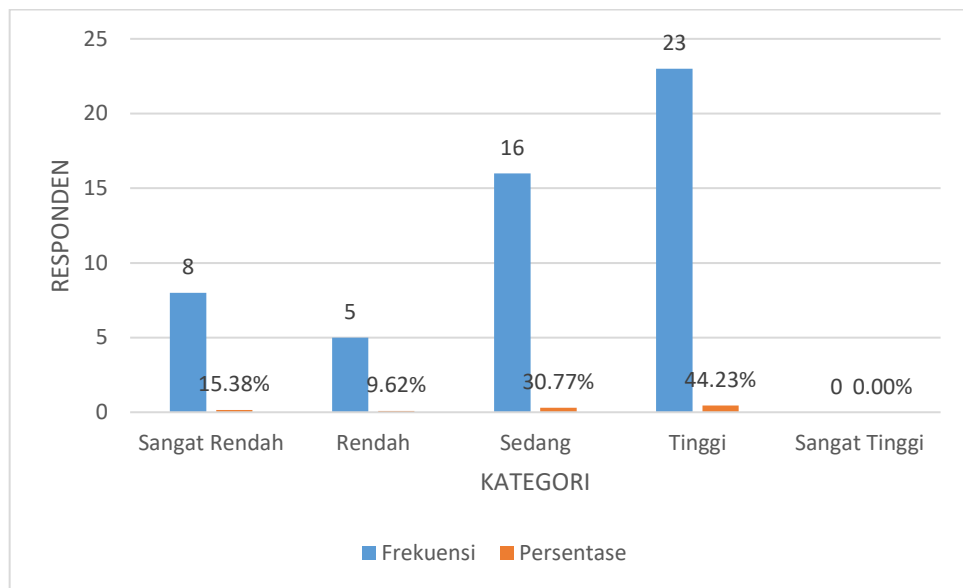
Statistik	
N	52
Mean	4.65
Median	5
Modus	6
Std deviasi	2.34
Minimum	0
Maksimum	8

Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari faktor tahu, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori. Data tabel distribusi pengkategorian faktor tahu sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Faktor Tahu

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	9 – 24	0	00.00%
2.	Tinggi	6 – 8	23	44.23%
3.	Sedang	4 – 5	16	30.77%
4.	Rendah	2 – 3	5	09.62%
5.	Sangat Rendah	0 – 1	8	15.38%
Jumlah			52	100%

Untuk memperjelas hasil tersebut, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Faktor Tahu

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor tahu yaitu sebanyak 0.00% atau 0 responden pada kategori sangat tinggi, 44.23% atau 23 responden pada kategori tinggi, 30.77% atau 16 responden pada kategori sedang, 9.62% atau 5 responden pada kategori rendah, dan 15.38% atau 8 responden pada kategori sangat rendah.

2. Faktor Memahami

Faktor memahami, bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh rerata diperoleh sebesar 1.5, median 2, modus 2, standar deviasi (SD) 1.06, nilai minimum 0, dan nilai maksimum sebesar 3.

Tabel 8. Data Statistik Faktor Memahami

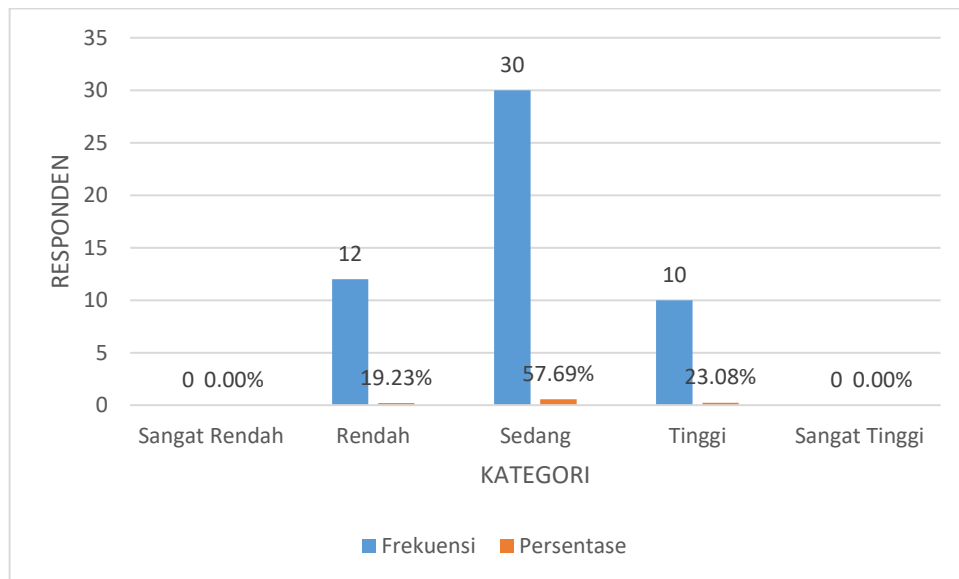
Statistik	
N	52
Mean	1.5
Median	2
Modus	2
Std deviasi	1.06
Minimum	0
Maksimum	3

Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari faktor memahami, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori. Data tabel distribusi pengkategorian faktor memahami sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Faktor Memahami

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	5 – 24	0	00.00%
2.	Tinggi	3 – 4	10	19.23%
3.	Sedang	1 – 2	30	57.69%
4.	Rendah	0	12	23.08%
5.	Sangat Rendah	Dibawah 0	0	00.00%
Jumlah			52	100%

Untuk memperjelas hasil tersebut, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Memahami

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor memahami yaitu sebanyak 0 responden atau 0.00% pada kategori sangat tinggi, 10 responden atau 19.23% pada kategori tinggi, 30 responden atau 57.69% pada kategori sedang, 12

responden atau 23.08% pada kategori rendah, dan 0 responden atau 0.00% pada kategori sangat rendah.

3. Faktor Analisis

Faktor menganalisis, bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh rerata diperoleh sebesar 2.37, median 3, modus 4, standar deviasi (SD) 1.46, nilai minimum 0, dan nilai maksimum sebesar 4.

Tabel 10. Data Statistik Faktor Analisis

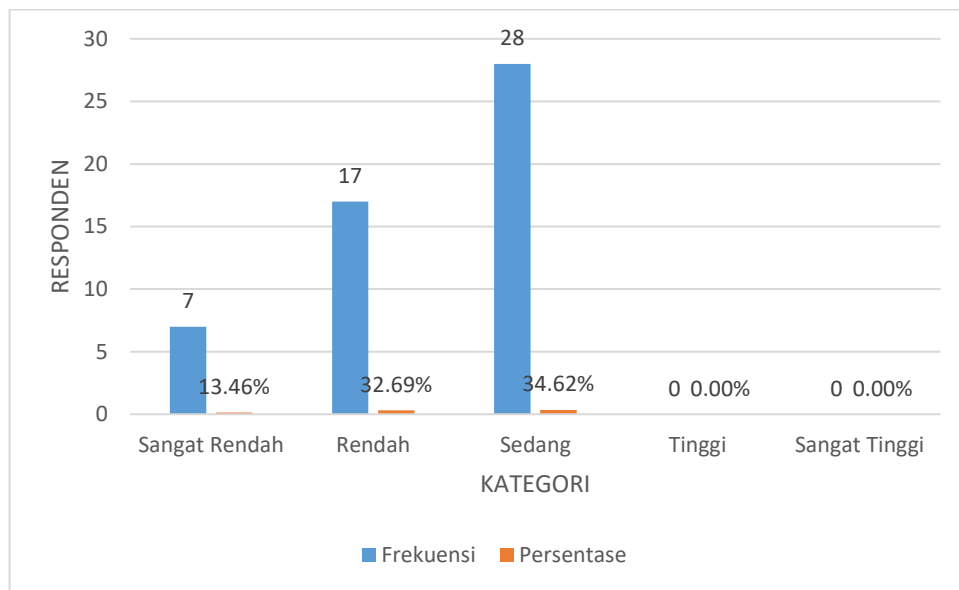
Statistik	
N	52
Mean	2.37
Median	3
Modus	4
Std deviasi	1.46
Minimum	0
Maksimum	4

Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari faktor analisis, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori. Data tabel distribusi pengkategorian faktor analisis sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Faktor Analisis

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	7 – 24	0	00.00%
2.	Tinggi	5 – 6	0	00.00%
3.	Sedang	3 – 4	28	53.85%
4.	Rendah	1 – 2	17	32.69%
5.	Sangat Rendah	0	7	13.46%
Jumlah			52	100%

Untuk memperjelas hasil tersebut, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Faktor Analisis

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor menganalisis yaitu sebanyak 0 responden atau 0.00% terdapat pada kategori sangat tinggi, 0 responden atau 0.00% pada kategori tinggi, 28 responden atau 34.62% pada kategori sedang, 17 responden atau 32.69% pada kategori rendah, dan 7 responden atau 13.46% pada kategori sangat rendah.

4. Faktor Aplikasi

Faktor mengaplikasi, bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh rerata diperoleh sebesar 2.88, median 3, modus 4, standar deviasi (SD) 1.40, nilai minimum 0, dan nilai maksimum sebesar 4.

Tabel 12. Data Statistik Faktor Aplikasi

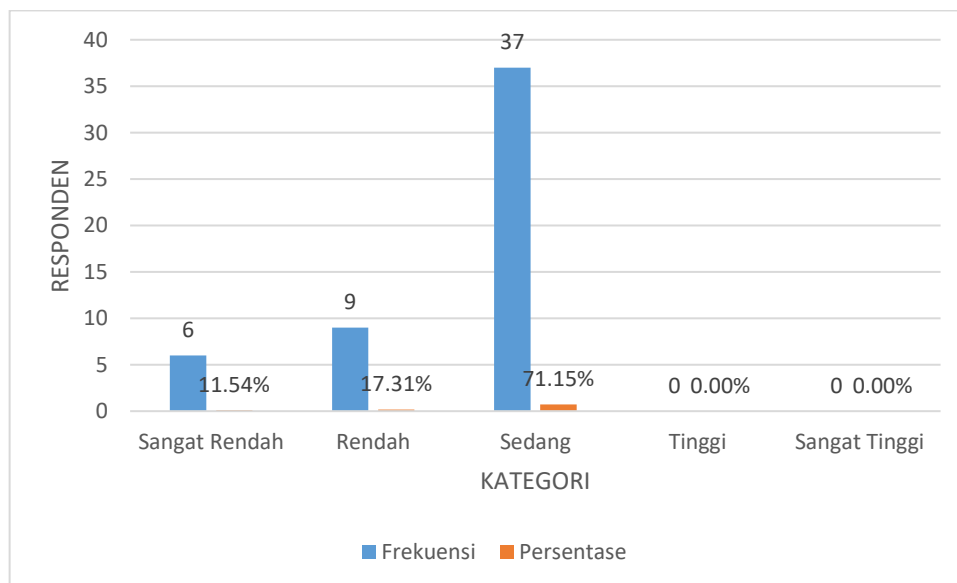
Statistik	
N	52
Mean	2.88
Median	3
Modus	4
Std deviasi	1.40
Minimum	0
Maksimum	4

Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari faktor mengaplikasi, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori. Data tabel distribusi pengkategorian faktor mengaplikasi sebagai berikut

Tabel 13. Distribusi Faktor Mengaplikasi

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	7 – 24	0	00.00%
2.	Tinggi	5 – 6	0	00.00%
3.	Sedang	3 – 4	37	71.15%
4.	Rendah	1 – 2	9	17.31%
5.	Sangat Rendah	0	6	11.54%
Jumlah			52	100%

Untuk memperjelas hasil tersebut, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mengaplikasi

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor aplikasi yaitu sebanyak 0 responden atau 0.00% terdapat pada kategori sangat tinggi, 0 responden atau 0.00% pada kategori tinggi, 37 responden atau 71.15% kategori sedang, 9 responden atau

17.31% pada kategori rendah, dan 6 responden atau 11.54% pada kategori sangat rendah.

5. Faktor Mensintesis

Faktor mensintesis, bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh rerata diperoleh sebesar 2.06, median 2, modus 2, standar deviasi (SD) 0.10, nilai minimum 0, dan nilai maksimum sebesar 4.

Tabel 14. Data Statistik Faktor Mensintesis

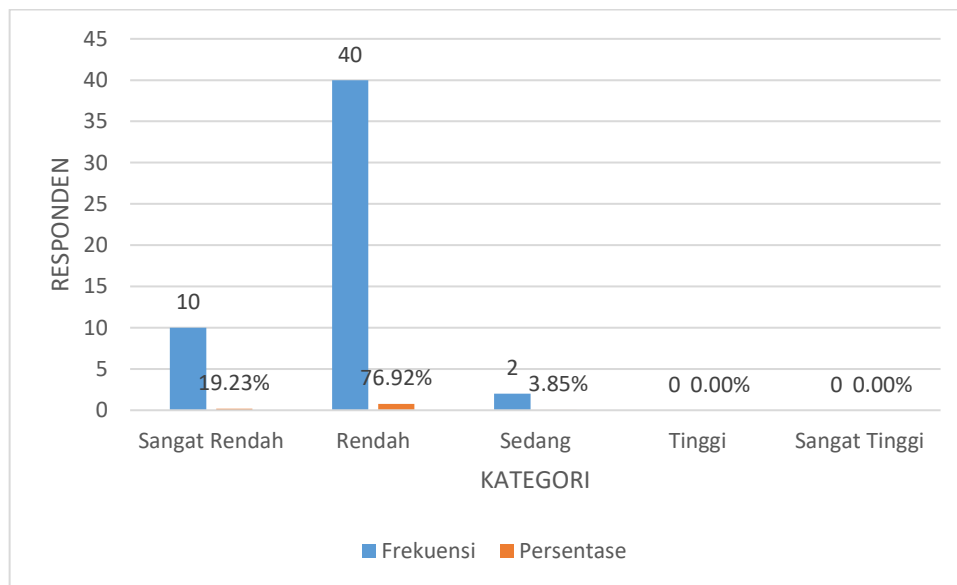
Statistik	
N	52
Mean	2.06
Median	2
Modus	2
Std deviasi	0.10
Minimum	0
Maksimum	4

Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari faktor mensintesis, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori. Data tabel distribusi pengkategorian faktor mensintesis sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Faktor Mensintesis

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	%
1.	Sangat Tinggi	8 – 24	0	00.00%
2.	Tinggi	6 – 7	0	00.00%
3.	Sedang	4 – 5	2	3.85%
4.	Rendah	2 – 3	40	76.92%
5.	Sangat Rendah	0 – 1	10	19.23%
Jumlah			52	100%

Untuk memperjelas hasil tersebut, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mensintesis

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian faktor mensintesis yaitu sebanyak 0 responden atau 0.00% terdapat pada kategori sangat tinggi, 0 responden atau 0.00% pada kategori tinggi, 2 responden atau 3.85% pada kategori sedang, 40 responden atau 76.92% pada kategori rendah, dan 10 responden atau 19.23% pada kategori sangat rendah.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK di SD se-kecamatan Banguntapan yang didistribusikan menjadi 5 faktor; (1) Tahu/mengingat, (2) Memahami, (3) Menganalisis, (4) Mengaplikasi, (5) Mensintesis.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pengetahuan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan menunjukkan bahwa sebanyak 0 guru memiliki pengetahuan yang sangat tinggi, sebanyak 22 guru

memiliki pengetahuan tinggi, sebanyak 17 guru memiliki pengetahuan sedang, sebanyak 7 guru memiliki pengetahuan kurang, dan sebanyak 6 guru memiliki pengetahuan sangat kurang. Sedang disini lebih condong ke kategori rendah dikarenakan nilai terbanyak yang didapat berada dibawah batas tengah, dari 17 responden ternyata belum mampu pada bagian memahami pada nomor delapan dan aplikasi pada nomor 11 dilihat dari hanya 2 responden yang mampu menjawab dengan benar pada nomor tersebut.

Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 13.46, pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan masuk dalam kategori tinggi. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian ada guru PJOK yang mendapatkan nilai tertinggi 09.67 dan nilai terendah 0. Perbedaan nilai tersebut menjelaskan bahwa guru PJOK yang memiliki nilai yang tinggi menunjukkan pengetahuan tentang media berbasis ICT baik dan cukup menurut “Kategori Pengetahuan”. Selain itu, juga faktor latar belakang pendidikan yang sudah ditempuh oleh guru yang mendapat nilai tertinggi yaitu S1 Pendidikan Jasmani dan mendapatkan materi tentang media berbasis ICT. Kemudian guru PJOK yang mendapat nilai kurang, disimpulkan bahwa guru tersebut kurang memiliki pengetahuan tentang media berbasis ICT. Disamping faktor usia guru yang mendekati pensiun, juga faktor latar belakang pendidikan guru tersebut yang belum pernah mendapatkan materi tentang media berbasis ICT. Ketersediaan fasilitas media berbasis ICT di sekolah juga memiliki pengaruh besar bagi pengetahuan guru dimana guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pengetahuan guru PJOK tentang

media berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan berdasarkan lima faktor, yaitu:

1. Faktor Tahu

Berdasarkan hasil perhitungan skor dari faktor tahu, pengetahuan guru PJOK tentang media berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan masuk dalam kategori tinggi dilihat dari jumlah respondennya. Hasil pengambilan data diketahui bahwa lebih banyak guru PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan telah memiliki pengetahuan yang tinggi tentang media berbasis ICT yang digunakan dalam pembelajaran PJOK dilihat dari ketercapaian indikator faktor tahu; menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan.

2. Faktor Memahami

Berdasarkan hasil perhitungan skor dari faktor memahami, mendapatkan hasil bahwa faktor memahami masuk dalam kategori sedang dilihat dari jumlah respondennya. Hasil pengambilan data diketahui bahwa lebih banyak guru PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan telah memiliki pemahaman yang cukup tentang media berbasis ICT yang digunakan dalam pembelajaran PJOK dilihat dari ketercapaian indikator faktor memahami; menyimpulkan, meramalkan, menjelaskan.

3. Faktor Analisis

Berdasarkan hasil perhitungan skor faktor analisis, mendapatkan hasil bahwa faktor analisis masuk dalam kategori sedang. Hasil pengambilan data diketahui bahwa lebih banyak guru PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan telah memiliki cukup kemampuan menganalisis media berbasis ICT yang digunakan dalam

pembelajaran PJOK dilihat dari ketercapaian indikator analisis; mencirikan, mengelompokkan, membedakan, memilih.

4. Faktor Aplikasi

Berdasarkan hasil perhitungan skor faktor aplikasi, mendapatkan hasil bahwa faktor aplikasi masuk kedalam kategori sedang. Hasil pengambilan data diketahui bahwa lebih banyak guru PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan telah mengaplikasikan media berbasis ICT dalam kegiatan pembelajaran PJOK dilihat dari ketercapaian indikator faktor aplikasi; manfaat, metode pengoprasian, memprinsipkan, penggunaan, penerapan.

5. Faktor Sintesis

Berdasarkan hasil perhitungan skor faktor sintesis, mendapatkan hasil bahwa faktor sintesis masuk dalam kategori rendah. Hasil pengambilan data diketahui bahwa lebih banyak guru PJOK di SD se-Kecamatan Banguntapan memiliki kekurangan dalam mensintesis media berbasis ICT yang digunakan dalam pembelajaran PJOK dilihat dari ketercapaian indikator faktor sintesis; jenis-jenis, merancang, menerapkan, memadukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil distribusi pengkategorian penelitian “Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan” yaitu sebanyak 0 responden (0.00%) kategori sangat tinggi, 22 responden (42.31%) kategori tinggi, 17 responden (32.69%) kategori sedang, 7 responden (13.46%) kategori rendah, dan 6 responden (11.54%) kategori sangat rendah. Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan dalam kategori tinggi.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dari data tes Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan, maka penelitian ini berimplikasi pada teori yaitu fakta yang terkumpul berupa hasil soal multiple-choice dari Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan, ternyata sebagian besar dinyatakan dalam kategori tinggi yaitu sebesar 42.31%. Dari sisi praktis hasil penelitian diketahuinya Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan, bahwa rerata (Mean) keseluruhan faktor sebesar 13.46 masuk dalam kategori tinggi, maka hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Guru PJOK SD se-Kecamatan Banguntapan telah memiliki pengetahuan tentang media

pembelajaran berbasis ICT untuk dapat dioptimalkan dalam kegiatan belajar siswa di sekolah masing-masing.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini berhasil mengungkapkan Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan dan telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, bukan berarti bahwa hasil penelitian ini tanpa ada kekurangannya, diantaranya:

1. Dalam pengambilan data hanya 12 guru dari 52 guru yang mengisi angket dengan *google form* sehingga peneliti harus mengulangi dengan menggunakan metode sebar angket.
2. Tidak semua guru menghadiri rapat rutin KKG sehingga peneliti harus mendatangi guru tersebut secara langsung.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti diantaranya:

1. Bagi Guru PJOK

Hasil penelitian Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan dapat dijadikan gambaran dan masukan bagi guru, sejauh mana pengetahuan mereka tentang media pembelajaran berbasis ICT.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mengambil masukan dalam upaya mengoptimalkan media pembelajaran berbasis ICT dari hasil penelitian “Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan”.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan memperhatikan segala sesuatu yang menjadi hal-hal dalam keterbatasan penelitian ini sehingga penelitian ini dapat disempurnakan lagi melalui penelitian sejenis berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA


- Ananta, T. R. (2013). *Tingkat Pengetahuan dan Pemahaman Guru PJOK tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri*. S1 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S., (2010) *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta.
- _____. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta.
- Djamarah, S. B. & A. Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2003). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya.
- Kanca, I. N. (2018). Menjadi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 1(1), 21–27.
- Kindarto, A. (2006). *Tips Mudah Membuat Blog Bergaya dan Interaktif*. Yogyakarta: Andi.
- Lutan, R. (2004). *Strategi pembelajaran PJOK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mubarak, W. I, dkk. (2007). Promosi Kesehatan Sebuah Metode Pengantar Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muhson, A. (2010). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi – Universitas Negeri Yogyakarta 1. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2005). *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- _____. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Razaq, A. (2002). *Penuntun Praktis Microsoft Office XP*. Surabaya: Graha Media
- Rosyadi, S. (2018). Revolusi industri 4.0 : Peluang dan Tantangan Bagi Alumni Universitas Terbuka. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, (2), 1–10.
- Rudi, S dan Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sahid. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Teaching
- Sari. M. D. K. (2008). “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Media Pembelajaran di SMP 2 Wonosari*”. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sudjana, N dan Ahmad, R. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sukintaka. (2004). *Tujuan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Suryobroto, A. S. (2004). *Diklat mata kuliah teknologi pembelajaran pendidikan jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Trisna, E. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, B. H. & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wena, M. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Widiawati, O. E. (2019). *Tingkat Pengetahuan Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT DI SD Negeri Kecamatan Kasihan dan Kecamatan Sewon Bantul*. S1 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Yulanda, F. (2009). *Tingkat Pengetahuan ICT (Information and Communication Technology) Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Angkatan 2008, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2008*. S1 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Yusutria. (2017). *Profesionalisme Guru*, 2(1), 38–46.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. (Rudy Al-Hana, Ed.). Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

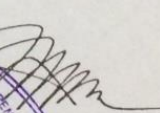
Nomor : 05.57/UN.34.16/PP/2019. 22 Mei 2019
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.


Kepada Yth.
~~Kepala SD~~ Ketua KKG PJOK SD Kecamatan Banguntapan
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Marthalia Rengganis Prastiwi
NIM : 15604221024
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Saryono, M.Or.
NIP : 198110212006041001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Mei s/d Juli 2019
Tempat : Sekolah Dasar se-Kecamatan Banguntapan
Judul Skripsi : Pengetahuan Guru PJOK Tentang Media Berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se-Kecamatan Banguntapan..


Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001



Tembusan :
1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Permohonan Izin Penelitian


PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Kepatihan Danurejan Yogyakarta Telepon (0274) 582811 Faksimili (0274) 588613
Website : jogjapro.go.id Email : santel@jogjapro.go.id Kode Pos 55213

Yogyakarta, 19 Februari 2019
Kepada Yth. :
1. Kepala Instansi Vertikal se-DIY
2. Kepala Dinas/Badan/Kantor di lingkup DIY
3. Bupati/Walikota se-DIY
4. Rektor PTN/PTS se-DIY
Di Tempat

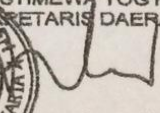
SURAT EDARAN
NOMOR: 070/012.18
TENTANG
PENERBITAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN


Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri No.3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian maka disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan dini perlu dikeluarkan Surat Keterangan Penelitian (SKP) sehingga produk yang dikeluarkan bukan Surat Rekomendasi Penelitian melainkan Surat Keterangan Penelitian;
2. Penelitian yang dilakukan dalam rangka tugas akhir pendidikan/sekolah dari tempat pendidikan/sekolah di dalam negeri dan penelitian yang dilakukan instansi pemerintah yang sumber pendanaan penelitiannya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara/Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah tidak perlu menggunakan Surat Keterangan Penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memperbanyak dan mensosialisasikan kepada pejabat dan pegawai di lingkungan kerja Bapak/Ibu/Saudara serta membantu menyebarkan kepada masyarakat umum.
Atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Ditetapkan di Yogyakarta
Pada tanggal
a.n. GUBERNUR
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIS DAERAH


Setot Saptadi
NIP. 5909021988031003



Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 422 / KKG 07 / X / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asta Hidayadi, S.Pd.
NIP : 196712282000031003
Pangkat/ Gol : -
Jabatan : Ketua KKG PJOK SD Kecamatan Banguntapan
Instansi : SD N Ngentak

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : MARTHALIA RENGGANIS PRASTIWI
No. Mahasiswa : 15604221024
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Jenjang : S1
Lokasi Penelitian : KKG PJOK SD Kecamatan Banguntapan
Judul Penelitian :

“PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA BERBASIS ICT
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
DAN KESEHATAN DI SD SE-KECAMATAN BANGUNTAPAN”

Yang bersangkutan sudah melaksanakan penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi pada bulan Mei - Juli 2019 di KKG PJOK SD Kecamatan Banguntapan.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Juli 2019

Ketua KKG



Asta Hidayadi, S.Pd.

NIP.196712282000031003

Lampiran 4. Rincian Data Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Banguntapan Bantul.

No.	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1.	SD N Salakan	1
2.	SD N Plakaran	1
3.	SD N Baturetno	1
4.	SD N Potorono	1
5.	SD N Salakan	1
6.	SD N Ngentak	1
7.	SD N Singosaren	1
8.	SD N 1 Jambidan	3
9.	SD N 2 Jambidan	1
10.	SD N Jaranan	1
11.	SD N Tamanan	2
12.	SD N Grojogan	2
13.	SD N Wirokerten	1
14.	SD N Sokowaten Baru	3
15.	SD N Jomblangan	2
16.	SD N Mutihan	1
17.	SD N Banguntapan	1
18.	SD N Sekarsuli	1
19.	SD N Wiyoro	1
20.	SD N Jurugentong	3
21.	SD N Sampangan	2
22.	SD Salsabila 3 Banguntapan	2
23.	SD Muhammadiyah Karangturi	3
24.	SD Muhammadiyah Banguntapan	1
25.	SD Muhammadiyah Karangbendo	2
26.	SD Muhammadiyah Bodon	2
27.	SD IT LHI	3
28.	SD Muhammadiyah Mertosanan	2
29.	SD Salsabila Al-Mutiin	1
30.	Sd Muhammadiyah Kalangan	1
31.	SD IT Qurota Ayun	1
32.	SD Kanisius Sorowajan	2
33.	MI Al-Islamiah Grojogan	1
Jumlah Guru		52

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA BERBASIS ICT DI SEKOLAH DASAR DI KECEMATAN BAMBANGLIPURO

A. Latar Belakang

Nama Lengkap : _____

Tempat/ Tanggal lahir: _____

Riwayat Pendidikan : _____

Perguruan Tinggi : _____

Fakultas/ Jurusan : _____

Tahun Kelulusan : _____

Tempat Mengajar : _____

Tahun Mengajar : _____

B. Jawaban yang responden isi akan kita simpan untuk keperluan penelitian tanpa menyebarkan hasil dan jawaban responden kepada pihak lain.

C. Prosedur pengisian

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang bapak atau ibu anggap benar.

D. Pertanyaan

Apakah bapak atau ibu mengikuti pelatihan, seminar, workshop, pembelajaran atau kegiatan sejenisnya tentang media pembelajaran berbasis ICT? Pernah/Tidak pernah (Coret yang tidak perlu). Jika pernah, silahkan jawab soal berikut ini:

1. Media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dengan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi disebut ...

- a. Media berbasis komputer
 - b. Media berbasis visual
 - c. Media berbasis audio
 - d. Media berbasis audio visual
2. Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang atau penglihatan disebut ...
- a. Media berbasis komputer
 - b. Media berbasis visual
 - c. Media berbasis audio
 - d. Media berbasis audio visual
3. Media pembelajaran berbasis ICT adalah ...
- a. Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.
 - b. Suatu alat yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran dengan melibatkan teknologi.
 - c. Suatu alat yang digunakan untuk menambah segala kekurangan dengan peran teknologi.
 - d. Sesuatu teknologi yang bisa membantu siswa dalam pembelajaran dengan melibatkan alat bantu.
4. Peran ICT dalam proses kegiatan belajar mengajar ...
- a. Penyampaian materi pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyescatching*).

- b. Memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga menjadikan pembelajaran lebih mudah diterima dan pembelajaran tetap berjalan menarik walaupun peserta didik tidak terlalu aktif.
 - c. Dalam pembelajaran siswa akan terlihat lebih aktif saat menerima pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam memberikan materi dalam kelas namun tidak bisa digunakan diluar kelas.
 - d. Dalam pembelajaran peserta didik akan terlihat lebih aktif sehingga pemberian materi terlihat mudah dan pembelajaran akan lebih menyenangkan untuk diterima namun hanya bisa dilakukan didalam kelas.
5. Berikut ini yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran berbasis komputer adalah ...
- a. Televisi, *Microsoft Powerpoint* dan Yahoo
 - b. Google, *Microsoft Powerpoint* dan Yahoo
 - c. Radio, Google dan Yahoo
 - d. Televisi, Radio dan Google
6. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT dalam kegiatan belajar mengajar ditunjukkan dalam pilihan berikut, kecuali ...
- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
 - b. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
 - c. Proses pembelajaran menjadi lebih pasif.
 - d. Proses pembelajaran siswa dapat ditingkatkan.
7. Berikut ini adalah ciri-ciri dari media pembelajaran, kecuali ...
- a. *Fixative Property*

- b. *Distributive Property*
 - c. *Manipulatif Property*
 - d. *Minimalis Property*
8. Langkah-langkah mengirim email melalui gmail adalah ...
- a. Login ke akun gmail anda » lalu klik compose atau tulis » lalu isikan email penerima pada To/Kepada » kemudian klik subjek » lalu mengirim klik tombol send/kirim.
 - b. Masuk ke akun gmail » lalu klik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima » klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol send/kirim.
 - c. Login ke akun gmail anda » lalu klik compose » akan terbuka sebuah form dipojok kanan web browser » isikan alamat email penerima pada To/kepada » subjek/judul lalu isi email tersebut » untuk mengirim a=klik tombol send.
 - d. Masukkan akun email » kemudian klik tombol tulis » lalu isikan alamat penerima email kepada/to.
9. Versi Windows yang dirilis Microsoft pada Juni tahun 2015 yang digunakan sampai sekarang adalah ...
- a. Windows 7
 - b. Windows XP
 - c. Windows 10
 - d. Windows 2000
10. Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek yang dapat diurut dan disusun

kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film, merupakan ciri dari ...

- a. *Fixative Property*
- b. *Distributive Property*
- c. *Manipulatif Property*
- d. *Minimalis Property*

11. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk, kecuali...

- a. Menimbulkan kegairahan belajar peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.
- b. Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan diri dan minat.
- d. Meningkatkan mutu pendidikan yang ada di sekolah dan meningkatkan semangat siswa.

12. Media berbasis komputer terbagi dalam dua jenis yaitu ...

- a. *Microsoft Powerpoint* dan media berbasis visual
- b. *Microsoft Powerpoint* dan media berbasis audio
- c. *Microsoft Powerpoint* dan media berbasis internet
- d. *Microsoft Powerpoint* dan media berbasis audio visual

13. Jika menekan tombol ctrl+W adalah untuk menutup tab browser, maka tombol yang harus ditekan jika kita ingin melakukan print secara otomatis adalah ...

- a. ctrl+A
- b. ctrl+P
- c. ctrl+S
- d. ctrl+T

14. Pengertian media pembelajaran berbasis audio visual beserta contohnya adalah ...

- a. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang lebih diarahkan pada indera pendengaran contoh radio.
- b. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang diarahkan pada pendengaran dan penglihatan contoh film.
- c. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh televisi.
- d. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh radio.

15. Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual dalam kegiatan pembelajaran PJOK adalah ...

- a. Guru memberikan lembaran kertas dan membagikan kepada siswa supaya siswa melihat gambar dan bagaimana melakukan gerakan yang benar dalam lompat jauh gaya melayang.
- b. Guru memperlihatkan video tutorial teknik passing yang benar dalam permainan bola voli dengan menggunakan proyektor yang disambung speaker ke laptop kemudian siswa disuruh melakukan diluar lapangan.
- c. Guru memutar audio menggunakan speaker untuk kegiatan senam irama yang dilakukan didalam ruang dengan diikuti seluruh siswa sehingga bisa membantu jalannya pembelajaran.
- d. Guru memberikan film/tontonan kepada siswa lalu mengenalkan bagaimana cara melaksanakan hidup sehat yang baik dan benar dalam kehidupan sehari hari yang bisa langsung diterapkan siswa.

16. Apa kepanjangan dari OHT ...

- a. *Overhead Transprans*
- b. *Overhead Transformans*
- c. *Overhead Transparency*
- d. *Overhead Translicly*

17. Apa kepanjangan dari ICT ...

- a. *Information and Communication Technologies*
- b. *Information and Computer Technologies*
- c. *Information and Comunicion Technologies*
- d. *Information and Commpucation Technologies*

18. Materi yang bisa diterapkan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis audio ...

- a. Permainan bola voli
- b. Permainan Sepak bola
- c. Atletik lari 100 meter
- d. Atletik lompat jauh

19. *Multistage Fitness Test* adalah salah satu cara untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani seseorang, dalam test ini melibatkan jenis media ...

- a. Audio
- b. Visual
- c. Audio visual
- d. Komputer

20. Seorang guru dapat menampilkan bahan tayang yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Program tampilan bahan tayang ini difasilitasi oleh *Microsoft*. Aplikasi sederhana keluaran *Microsoft* yang dapat digunakan untuk membuat bahan presentasi adalah ...

- a. *Microsoft Database*
- b. *Microsoft Spread Sheet*
- c. *Microsoft Powerpoint*
- d. *Microsoft Desktop Publishing*

21. Alamat internet web sering disebut dengan ...

- a. WWW
- b. URL

- c. COM
- d. SWEET

22. Jaringan yang penggunaannya tanpa menggunakan kabel disebut ...

- a. *Wired*
- b. *Cabling*
- c. *Waving*
- d. *Wireless*

23. Bagaimanakan prosedur yang baik dan benar mematikan komputer dengan sistem operasi Windows 10 ...

- a. *Klik Start » Turn Off Computer » Turn Off*
- b. *Klik Start » Turn Off Computer » Restart*
- c. *Klik Start » Turn Off Computer » Stand by*
- d. *Klik Start » Turn Off Computer » Power Off*

24. Sistem atau konsep pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar adalah ...

- a. Modul
- b. E-learning
- c. Gmail
- d. Whatshapp

Kunci Jawaban					
1. D	5. B	9. C	13. B	17. A	21. B
2. B	6. C	10. A	14. B	18. C	22. D
3. A	7. D	11. D	15. B	19. A	23. A
4. A	8. C	12. C	16. C	20. C	24. B

Lampiran 6. Data Penelitian

Responden	Butir Soal																								Jumlah	Usia	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	26
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30
3	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	52
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	52
6	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	42
7	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	12	48
8	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	12	24
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	31	
10	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	52
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	24	
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	39	
13	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12	35
14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	48	
15	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
16	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	22	
17	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	22	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	28	
19	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	7	52	
20	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	8	51	
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	24	

Responden	Butir Soal																								Jumlah	Usia
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
22	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	38
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	40
24	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	10	24
25	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	8	23
26	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	10	57
27	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	19	31
28	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	12	34
29	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	29
30	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	12	30
31	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	12	35
32	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	13	39
33	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15	48
34	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18	35
35	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	15	25
36	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	7	29
37	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18	32
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18	46
39	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	30
40	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	18	26
41	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	9	31
42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	25
43	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	15	33

Responden	Butir Soal																								Jumlah	Usia	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	38	
45	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	33
46	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18	32
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21	26
48	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	45
49	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	12	50
50	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18	31
51	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18	27
52	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18	29
Jumlah Per Butir Soal	40	40	30	29	37	37	29	12	26	13	4	22	40	19	36	21	33	35	34	41	19	41	21	41			

Keterangan

- : Faktor Tahu
- : Faktor Memahami
- : Faktor Analisis
- : Faktor Aplikasi
- : Faktor Sintesis

Lampiran 7. Data Statistik

Media Pembelajaran Berbasis ICT

Statistik	
N	52
Mean	13.46
Median	15
Modus	18
Std deviasi	6.21
Minimum	0
Maksimum	22

Faktor Tahu/Mengingat

Statistik	
N	52
Mean	4.65
Median	5
Modus	6
Std deviasi	2.34
Minimum	0
Maksimum	8

Faktor Memahami

Statistik	
N	52
Mean	1.5
Median	2
Modus	2
Std deviasi	1.06
Minimum	0
Maksimum	3

Faktor Analisis

Statistik	
N	52
Mean	2.37
Median	3
Modus	4
Std deviasi	1.46
Minimum	0
Maksimum	4

Faktor Aplikasi

Statistik	
N	52
Mean	2.88
Median	3
Modus	4
Std deviasi	1.40
Minimum	0
Maksimum	4

Faktor Mensisntesis

Statistik	
N	52
Mean	2.06
Median	2
Modus	2
Std deviasi	0.10
Minimum	0
Maksimum	4

Lampiran 8. Dokumentasi



Gambar pengambilan data penelitian di KKG Banguntapan



Gambar pengambilan data penelitian di KKG Banguntapan



Gambar pengambilan data penelitian di KKG Banguntapan



Gambar pengambilan data penelitian di SD N Sokowaten